

ACT! for Liberty

Manuale d'uso Esteso

Mescolare le idee per creare una società libera,
aperta e inclusiva.



Questo manuale è per tutti i Game Master che supervisionano il gioco di ACT for Liberty, in quanto insegnanti, istruttori o guide di un gruppo. Con questo manuale, vogliamo spiegarti il funzionamento del gioco e darti dei consigli per rendere le tue sessioni più coinvolgenti e creative.

Gli Obiettivi

- Lo scopo del nostro workshop è quello di portare un gruppo di partecipanti a riflettere su cosa sia la libertà, e quando arrivano a considerarla in pericolo. Il processo di riflessione è attivamente stimolato, poiché i partecipanti sono individualmente “costretti” a prendere una posizione.
- Semplicemente giocando al Gioco della Rana in Pentola, i partecipanti arrivano a comprendere di più sullo stato attuale delle libertà garantite in Europa.
- I giocatori confrontano i loro punti di vista e le idee sulla libertà, imparando che possono esistere molte diverse opinioni a riguardo. Quindi, il Gioco della Rana in Pentola funge anche da punto di partenza per una discussione sul tema.
- Porta a ragionare, creando una mappa con i loro pensieri e idee su come la situazione possa essere migliorata. Il tutto in modo stimolante e facilmente accessibile.

Il Workshop di ACT for Liberty consente di discutere temi astratti importanti in modo giocoso e divertente, ponendoli come situazioni concrete e realistiche. L'ACT for Liberty non è qualcosa che si concentra sulla storia o su concetti difficili da capire, ma parla di cose che fanno parte della vita quotidiana. Attraverso domande dirette e personali, durante il workshop, i partecipanti devono mettersi in discussione e prendere una posizione in modo netto. Come step successivo, i partecipanti dovranno proporre le loro soluzioni e idee tramite un processo di brainstorming creativo e originale. Le idee che nasceranno saranno utilizzate per creare dei poster, utilizzando i template a loro disposizione.

Struttura

Il Workshop di ACT for Liberty è costituito da due elementi principali:

1. Il Gioco della Rana in Pentola. Questo gioco porta i partecipanti a dover prendere una posizione su diversi argomenti collegati al concetto di libertà. Il Gioco sta alla base del workshop, e vi si accede online.
2. Il Gioco della Rana in Pentola è seguito dal Workshop Crea il tuo Manifesto. Può essere considerato come una sessione di brainstorming creativo, poiché si andrà a creare un poster in cui i partecipanti devono tradurre i loro pensieri in qualcosa di reale, come un poster, che rappresenti a pieno le loro idee. Questo passaggio approfondisce gli argomenti affrontati durante il Gioco e sfida i partecipanti a trovare delle soluzioni alternative. Il workshop può essere ultimato con una presentazione dei poster creati, come, ad esempio, una piccola mostra per le strade o nella classe. In questo modo tutti i giocatori potranno vedere i lavori degli altri e discutere le varie idee.

Durata - Da 1 a 4 ore

Le sessioni del Gioco della Rana in Pentola e il workshop possono durare da 1 a 4 ore, in base al numero di argomenti che si vuole affrontare. Abbiamo individuato 3 temi generali e creato altrettanti set di argomenti correlati, in modo che possiate iniziare a giocare immediatamente. In base al tempo a disposizione, si può scegliere di aggiungere argomenti da trattare durante la sessione oppure limitarli.

La parte del workshop dedicata alla creazione del poster può durare un'ora, sempre in base al tempo che si vuole dedicare alla discussione e all'eventuale condivisione dei risultati.

Partecipanti

Il Workshop di ACT for Liberty può includere dai 4 ai 30 partecipanti. Per più di 30 persone, è consigliabile dividere i partecipanti in gruppi più piccoli per la fase di creazione del poster. Il Gioco della Rana in Pentola può includere più giocatori. Il Workshop di ACT for Liberty è adatto a giocatori dai 12 anni in su.

Step 1. Il Gioco della Rana in Pentola

Il Gioco della Rana in Pentola è disponibile online e i partecipanti possono accedervi tramite smartphone. Tutti i membri del gruppo giocano individualmente nello stesso momento. Il gioco affronta argomenti che riguardano la libertà e presenta ai partecipanti una serie di situazioni su cui riflettere. Dopo ogni domanda, partirà un breve video animato, in cui viene presentato un “reality check”, la realtà dei fatti attuale in relazione al problema. I partecipanti discuteranno e rifletteranno sulle varie opinioni in gruppo, in seguito alle diverse domande e video visionati. In quanto Game Master, sarai tu a dirigere la discussione.

Introduzione al concetto base del Gioco - Siamo come delle rane che vengono bollite lentamente?

Se immergi una rana in una pentola d'acqua bollente, cercherà immediatamente di saltare via: è troppo calda! Ma, se la immergi prima e riscaldi l'acqua lentamente, non cercherà di fuggire. L'acqua è calda e confortevole — almeno fino a quando non viene bollita viva. Usiamo questa analogia della rana bollita per far riflettere sul concetto di libertà. Il gioco consiste nella presentazione di scenari differenti, in ognuno dei quali viene introdotto un argomento connesso alla libertà, come: Immigrazione, libertà di opinione, parità, democrazia, privacy, fake news (e parità), identità, cambiamento climatico, discriminazione e opportunità lavorative. Per rendere più verosimili questi temi astratti, durante il gioco vengono presentati sotto forma di situazioni quotidiane, come lasciare un commento sotto un post su un social, nel caso della Libertà di Espressione.

Per ogni argomento, il giocatore dovrà stabilire per 4-6 situazioni se può, effettivamente, sopportarle e accettarle, oppure se sente la propria libertà negata in qualche modo. Andando avanti nel gioco, tale libertà viene limitata sempre di più. In altre parole, con ogni situazione affrontata, la temperatura si alza e diventa sempre più calda. Quando il giocatore sente che la sua libertà sia stata limitata troppo, ha l'opzione di “saltare via dalla pentola”. Quando i giocatori prendono questa decisione, vuol dire che sono arrivati al loro limite.

Dopo ogni domanda, verrà riprodotto un breve video animato che mostrerà ai giocatori la realtà dei fatti. Per esempio: all'inizio, i partecipanti devono indicare se sono d'accordo o meno con il fatto che gli uomini vengono pagati di più rispetto alle donne. Subito dopo aver risposto, scopriranno nel video che, in Europa, la paga media degli uomini è più alta di quelle delle donne del 16.3%.

Cosa ti serve per questo Workshop?

- Servi tu, il Game Master!
- Un proiettore e una superficie bianca su cui riprodurre il gioco.
- Un laptop/PC con una connessione internet stabile, da collegare al videoproiettore.
- Tutti i giocatori devono avere uno smartphone con connessione a internet.
- Preferibilmente, si dovrebbe avere una connessione WiFi abbastanza stabile da far utilizzare ai giocatori (questo è solo per evitare di imporre ai partecipanti di utilizzare la loro connessione dati. Ovviamente il gioco funziona ugualmente anche sulle reti mobili).

Il ruolo dei Game Master – Come si gioca al Gioco della Rana Bollita

In quanto Game Master, hai un ruolo di fondamentale importanza. Prima di tutto, dovrai presentare il gioco (e il workshop di ACT for Liberty in generale) al gruppo di partecipanti. Inoltre, agirai come mediatore durante il Gioco della Rana in Pentola. Dovrai poi stimolare la discussione sui diversi temi affrontati.

Introduzione

Questa è la parte più importante del workshop. Senza un'introduzione adeguata, è possibile che i giocatori non capiscano a pieno cosa devono fare e perché lo stanno facendo. Questo potrebbe portare ad una certa indifferenza, cosa che si vuole evitare.

Stai a te, Game Master, decidere quali metodi, storie e temi sono introdotti e trattati durante il workshop. Tuttavia, ti consigliamo di includere questi elementi nel workshop:

- **TEMI.** Durante il workshop, esplorate come gruppo cosa voglia dire libertà ponendovi le seguenti domande: Cos'è la libertà? Quando consideriamo la nostra libertà in pericolo? Diamo la libertà per scontata? Cosa succede se la libertà ci viene negata? Discuterete anche cosa ogni singolo membro del gruppo può fare per proteggere la libertà. Portare degli esempi di vita quotidiana durante la spiegazione del gioco, aiuterà il gruppo a trattare meglio argomenti apparentemente astratti.
- **CONTESTO.** È molto importante prendersi del tempo per creare il giusto contesto in cui i partecipanti si sentono al sicuro nell'esprimere i propri pensieri e idee. Ogni opinione conta e va tenuta in considerazione. Avere opinioni diverse è giusto, l'importante è esprimerle e accettarle con il massimo rispetto per gli altri. È compito del Game Master creare un ambiente sicuro e inclusivo. Per rompere il ghiaccio e far sentire i giocatori liberi di esprimersi, il moderatore può iniziare con il porre alcune domande neutrali sull'argomento.
- **IL GIOCO DELLA RANA IN PENTOLA.** Il Game Master spiega l'analogia della rana bollita, indicando cosa succede quando non ci si rende conto che si sta lentamente venendo cucinati.
- **SCALETTA.** Il Game Master spiega ai partecipanti cosa succederà durante il gioco. Esempio: "Il workshop si divide in due fasi: per prima cosa, faremo un Gioco in cui discuteremo diversi argomenti che riguardano la libertà. Proveremo a trovare delle soluzioni ai problemi riscontrati, durante la fase di creazione del poster. Questo perché non vogliamo solo discutere, ma anche agire!".

NB: Nota importante sui dati.

Le risposte che i partecipanti danno durante il Gioco della Rana in Pentola sono personali. Non c'è giusto o sbagliato. I dati che vengono raccolti sono completamente anonimi e vengono conservati come tali. Non vengono collezionate informazioni sensibili o indirizzi IP. I partecipanti rimangono anonimi, condividendo solo il Paese da cui provengono e l'età.

Come iniziare a giocare (senza un account da Game Master)

1. Inizia il workshop visitando il sito: www.actforliberty.eu/game sul laptop/PC collegato al videoproiettore, in modo che i partecipanti possano vedere sullo schermo ciò che succede sul computer. È consigliabile utilizzare Google Chrome come browser. Il Gioco andrebbe mostrato a schermo intero (puoi trovare questa opzione nel tuo browser in Immagine > Guarda a schermo intero).
2. Scegli l'opzione 'Multiplayer'.
3. Apparirà una schermata che richiede un codice. Ignora la schermata e clicca sul pulsante a sinistra con scritto "nuova sessione come Game Master". Clicca su "Conferma". (NB: I giocatori non devono fare nulla per il momento, solo aspettare).
4. Riceverai ora un codice alfanumerico. I partecipanti possono vedere il codice sullo schermo del proiettore.
5. Ora, i partecipanti dovranno andare sul sito: www.actforliberty.eu/game dal loro smartphone.
6. Anche loro dovranno selezionare l'opzione 'Multiplayer'.

7. I partecipanti dovranno inserire il codice generato e visibile sullo schermo del proiettore, per poi cliccare su "Continua".
8. Man mano che i giocatori digitano il codice, dovresti vedere il numero di persone che si uniscono alla sessione aumentare.
9. I partecipanti possono selezionare la lingua del Gioco.
10. Sullo schermo dello smartphone di ogni giocatore apparirà una finestra in cui si chiederà di inserire il Paese in cui vivono e la loro età. Tu, in quanto Game Master, NON vedrai questa finestra sul tuo schermo. Non appena i partecipanti avranno inserito queste due informazioni, apparirà un messaggio sugli schermi che indica di attendere gli altri giocatori.
11. Dai un po' di tempo ai partecipanti per inserire il codice e rispondere alle domande. Quando tutti avranno finito (puoi chiedere se tutti hanno inserito età e Paese), in quanto Game Master dovrai cliccare sul pulsante "Inizia". I partecipanti ora vedranno il primo scenario sui loro smartphone. *done this (you can ask if everyone has filled in their age), the Game Master presses 'start'. The participants now automatically get to see the first scenario on their smartphones.*

Inizia a Giocare

Nota Bene: In quanto Game Master, sei tu a decidere quando i partecipanti possono passare alla prossima domanda o schermata. Appena premi su "Continua", tutti i partecipanti vedranno sui loro smartphone la nuova schermata.

1. Make sure to give everyone the time needed to read the scenario. The Game Master needs to press 'next' for the first question to show on the screen; nothing will happen if you don't.
2. The participants now see the first question on the screen and their smartphones. They have to choose between: 'I can handle this' and 'Too hot, I jump'.
3. The time bar shows how much time there is left to answer. The Game automatically jumps to the next screen after time's up. If you want to speed things up, you may click on 'next' before the time bar has finished – this also means that participants who have not answered yet, lose their chance to do so. If instead, you want to give participants more time, you can pause for as long as you need by clicking on the 'stop'-symbol next to the time bar.
4. On the central screen (the one that is connected to the projector), the score is showing. It states how many of the participants have decided to jump out, and how many stayed. (The smartphone screens of the individual participants only show their own choices).
5. Now press 'Reality Check'. An animated video presents facts about this topic. NB: this video will only start after the Game Master has pressed 'Reality Check! The video is played only on the big screen – not on the individual smartphone screens of the participants. So participants have to watch the big screen.
6. After the video, you press 'next', and the participants will be presented with the next questions.
7. After 4-6 situations within the same topic (the temperature rising with every new situation), a summary of the results is presented. For each situation, it shows what percentage of the crowd jumped. This is also a good moment to take some time for discussion and reflection. Does the group agree on many things? Who jumped when? It may be a good idea to repeat the dilemma once more and to replay the reality check to keep the group focused on the topic at hand.
8. After all the topics have been played, the Game Master screen will show some examples of posters that have been made during similar sessions. On the phones of the participants, a series of 10 symbols will be shown from which participants can select one in order to draw a poster.

Discussione

Il Gioco della Rana in Pentola è un ottimo modo per iniziare un confronto. I partecipanti saranno curiosi di sapere a che punto i loro compagni sono “saltati via”, e li porterà a confrontarsi sui rispettivi punti limite. Qui si può iniziare una discussione, scambiandosi idee e opinioni. Chiedi ad un partecipante perché è “saltato via” e ad un altro perché è rimasto. Perché sembra che alcuni possano sopportare più limitazioni alla propria libertà di altri? Cosa dice questo di ogni persona? Quali valori è importante considerare e non perdere?

Consigliamo di prendersi un momento per discutere i vari punti di vista, dopo ogni domanda (vedi al numero 7 della sezione Inizia a Giocare). Sta al Game Master decidere quanto tempo dedicare ai confronti. Può essere solo una breve discussione per valutare la situazione tra i giocatori (chi ha deciso di “saltar via” e quando) oppure una conversazione più approfondita che potrebbe durare anche mezz’ora.

Durata – adattabile

In base al numero di argomenti che decidi di trattare, il Gioco della Rana in Pentola può durare un’ora o di più. Consigliamo di dedicare almeno 10 minuti per la spiegazione del gioco. Considera altri 5 minuti per consentire a tutti i giocatori di entrare nella sessione dai loro cellulari. Per ogni domanda, includendo breve discussione, saranno necessari almeno 10 minuti. (Ovviamente, si può scegliere di avere delle discussioni più lunghe, come detto in precedenza, oppure parlare solo di alcuni argomenti). Abbiamo individuato tre temi generali e creato altrettanti set di argomenti correlati, in modo che possiate iniziare a giocare immediatamente.

Fase di preparazione per il Game Master

1. Collega al proiettore il tuo laptop/PC connesso ad internet, in modo che tutti possano vedere il Gioco sullo schermo principale.
2. Leggi le domande e i “reality check” presenti nel kit.
3. È consigliabile familiarizzare con il gioco prima di presentarlo ai giocatori, al fine di sapere esattamente cosa aspettarti. Puoi farlo sul sito: www.actforliberty.eu/game, scegliendo la modalità “single player”.

Personalizza le sessioni del Gioco della Rana in Pentola

Puoi giocare il Gioco della Rana in Pentola interamente, o scegliere semplicemente alcuni temi. Magari potresti presentare il gioco come parte di un evento che tratta nello specifico di alcuni argomenti, come, ad esempio, l’immigrazione. Il Game Master può scegliere di riflettere solo sulla domanda numero 1. In altri casi, il Gioco potrebbe essere utilizzato come parte di un programma sulla libertà d’informazione; il Game Master potrebbe quindi scegliere di concentrarsi sulle domande 2, 5 e 6, ecc.

Se scegli di presentare solo uno scenario specifico, puoi trovare qui il codice:

Migrazione: www.actforliberty.eu/game/migration

Libertà d’opinione: www.actforliberty.eu/game/freedomopinion

Uguaglianza: www.actforliberty.eu/game/equality **Democrazia:** www.actforliberty.eu/game/democracy

Privacy: www.actforliberty.eu/game/privacy

Fake News: www.actforliberty.eu/game/fakenews

Identità: www.actforliberty.eu/game/identity

Lavoro: www.actforliberty.eu/game/jobs

Razzismo: www.actforliberty.eu/game/racism

Cambiamento climatico: www.actforliberty.eu/game/climatechange

Qui puoi trovare 3 giochi che abbiamo sviluppato intorno alle seguenti domande:

Ti senti trattato in modo equo?

www.actforliberty.eu/game/game1

Ti senti libero di esprimerti?

www.actforliberty.eu/game/game2

Puoi essere chi vuoi?

www.actforliberty.eu/game/game3

Step 2. ACT Poster Workshop

È il momento di AGIRE. Partecipando al Gioco della Rana in Pentola, il gruppo ha capito quali siano i loro “punti di ebollizione”. Si sono confrontati con la realtà delle cose e hanno discusso delle loro motivazioni e opinioni differenti. Ora che si comprende a pieno cosa fa sentire la propria libertà in pericolo, bisogna trovare delle soluzioni creative e nuove idee per affrontare il tutto.

Nell'ACT Poster Workshop, si farà del brainstorming per trovare queste soluzioni che permettano di difendere la libertà, e si creeranno dei manifesti a riguardo. I partecipanti useranno i template disponibili nel Gioco per creare i loro poster. Ogni template è rappresentato da un simbolo, che corrisponde alle situazioni presentate durante il Gioco. Vedi il punto 8 nella sezione precedente “Come giocare al Gioco”.

Consigliamo di utilizzare diverse tecniche di disegno, scrittura e collage per rendere questa fase di brainstorming più divertente e creativa. Scrivendo e disegnando, il processo di riflessione diventa molto meno astratto. Non ci si basa più su idee e concetti astratti, ma vengono trasformati in messaggi, simboli e consigli concreti. I partecipanti sono attivamente stimolati alla riflessione sulla seguente domanda: ‘Cosa bisogna fare?’ Questi poster sono a tutti gli effetti una CALL TO ACTION, un invito ad agire. Ogni giocatore presenta il proprio poster agli altri membri del gruppo e discute le soluzioni proposte. I poster entreranno a far parte di una collezione sempre più ampia di idee e soluzioni sul sito di ACT for Liberty.

Obiettivi

Questa parte del workshop, permette ai partecipanti di vedere chiaramente la fragilità della libertà, ma li aiuta anche a riflettere sulle seguenti domande: Cosa possiamo fare per proteggere o lottare per la libertà?

I partecipanti imparano anche come formulare ed esprimere le proprie opinioni, comunicando con gli altri in modo rispettoso.

Cosa serve per Giocare:

- Un Game Master.
- Template stampati (da vedere nel kit).
- Forbici (il numero dipende da quanti sono i partecipanti. Un solo paio potrebbe bastare per 5 giocatori).
- Pennarelli blu e rossi (almeno uno per ogni giocatore).
- Scotch o colla.
- Una macchina fotografica/smartphone con cui fotografare i poster e permetterne la pubblicazione sul sito di actforliberty.

Come svolgere l'ACT Poster Workshop

Questa parte del workshop viene svolta da ogni partecipante individualmente.

1. Dopo il Gioco della Rana in Pentola, ai giocatori verranno mostrati 10 simboli che corrispondono agli argomenti che li hanno preoccupati di più. Dopo aver selezionato uno dei simboli, i partecipanti sceglieranno uno dei template. Questa è la base della creazione del poster. (Se il Game Master non dovesse avere a disposizione abbastanza template per un argomento, i giocatori possono usarne uno con un altro simbolo ancora disponibile).
2. Il Game Master chiede, quindi, ai giocatori di creare un poster che inviti all'azione, utilizzando il template scelto. Il Game Master dovrebbe invitare i giocatori a ricordare quali situazioni li hanno messi in difficoltà, tanto da tirarsene fuori. Dovrebbero poi pensare al messaggio che vogliono lanciare con il proprio manifesto. Il poster dovrebbe rispondere a domande come: Cosa bisogna fare? Quali soluzioni potrebbero essere applicate per risolvere questo problema? Cosa vuoi che il mondo sappia su questo argomento? I partecipanti dovrebbero rappresentare nel loro poster le idee che hanno, utilizzando i materiali a disposizione, cioè i pennarelli, colla, forbici ecc., ma soprattutto lo strumento più importante: la loro creatività! In quanto Game Master, dovresti accogliere ogni loro idea: più folli sono meglio è. Così facendo, stimolerai la loro creatività e li incoraggerai a pensare fuori dagli schemi. Le loro idee e conclusioni potrebbero anche essere modeste e non molto diverse dalla vita quotidiana. Non devono necessariamente interagire con concetti complessi, come ad esempio la Legge. Ricordagli sempre che "Se si vuole cambiare il mondo, bisogna partire da se stessi".
3. Una volta che i partecipanti avranno creato i loro poster, vanno presentati agli altri giocatori. È il Game Master a stabilire in quale modo svolgere tali presentazioni. Potresti chiedere ad ogni partecipante di fare un piccolo discorso presentando il loro poster. Potresti anche formare dei piccoli gruppi di 4-6 persone, o anche coppie, e invitare ogni giocatore a presentare i loro lavori in questo modo. Il Game Master dovrebbe invitare e ricordare sempre ai giocatori di partecipare alla conversazione nel pieno rispetto l'uno dell'altro. I giocatori sono incoraggiati, a loro volta, a cercare di vedere le cose dal punto di vista degli altri, cercando un modo di migliorare.
4. Quando tutti i poster saranno stati presentati e discussi, dovreste fare delle foto da caricare sul sito di ACT for Liberty, nell'apposita sezione "Carica il tuo poster". I lavori entreranno a far parte di una collezione sempre più ampia di idee e soluzioni.

Durata – circa 1 ora

Consigliamo di dedicare 5 minuti all'introduzione del workshop. Altri 10 minuti circa, saranno dedicati alla scelta dell'argomento e del template. Disegnare il poster richiederà 15-20 minuti. È importante informare i giocatori del tempo che hanno a disposizione. E non dimenticare: le idee sono molto più importanti dell'aspetto.

Il tempo trascorso a presentare il poster dipende dal numero di giocatori del gruppo. Consigliamo di dedicare almeno 1 minuto alla spiegazione del poster e 5 alla discussione a riguardo.

Fase di preparazione per il Game Master

- Stampa i template (allegato 2) su fogli A4 bianchi, con un simbolo solo su ognuno. Assicurati di stampare più copie di uno stesso template, visto che diversi giocatori potrebbero voler scegliere lo stesso.
- Fai diverse copie delle pagine con le anteprime dei simboli. Più partecipanti potrebbero scegliere di utilizzarli, se optano per la creazione un collage.

Specifiche per stampare i template dei poster:

- Sono strutturati per fogli formato A4. Possono essere ingranditi, senza che la qualità cambi, per fogli A3.
- Scegliere dei fogli che abbiano lo spessore giusto: ± 200 grammi (170-250 grammi, in base a che tipo di carta può essere utilizzata con la stampante posseduta).
- Utilizzare solo fogli bianchi.
- I template possono essere stampati solo in nero.
- Ci sono diversi template tra cui scegliere. Nel kit, forniamo un documento pronto da stampare, che contiene tutti i template in un unico documento (o tutti in file separati, in base alle caratteristiche della stampante usata). In questo caso, il Game Master deve scegliere quali temi trattare e stampare solo i template corrispondenti.
- Pensa a come dividere il gruppo al meglio. È abbastanza ristretto da consentire delle presentazioni individuali? O è meglio far presentare i poster in gruppi più piccoli?

